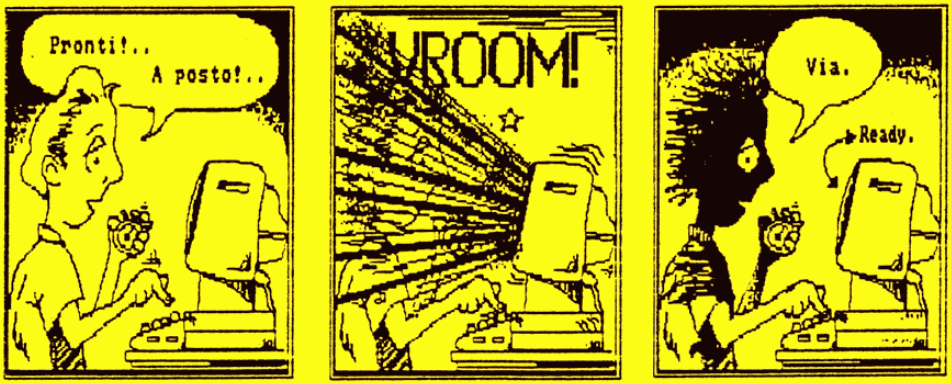
NIKI II

Cartridge



La piu' veloce del mondo !

CARTRIDGE e MANUALE

realizzati da

O.M.Alfred

NOTE DELL'AUTORE.

Stimolati dal successo ottenuto con la prima versione e tenendo presenti i consigli ed impressioni ricevuti, abbiamo voluto migliorare il MEGLIO, per offrire a tutti gli amici che ci hanno preferito la

NIKI II CARTRIDGE

in assoluto la piu' veloce, potente, completa cartuccia per C64 e 128. Sono state aggiunte diverse utilities e migliorate alcune gia' inserite e potete crederci, e' FANTASTICA !!!.

LE NUOVE CARATTERISTICHE.

1) Modo Accelerato (legge 220 blocchi in 6 secondi di media)

2) Hard copy video (con toni di grigio)

3) Modifica del testo (con ricerca automatica)

4) Nuovi comandi DOS

5) Nuovi comandi di Monitor e Drive

6) Nuovi menu (piu' completi e funzionali)

7) Piu' potenza con nuovi algoritmi

8) Disco di utilities

AVVISO : la modifica del software di NIKI II comporta una perdita di potenza dell'algoritmo di compattamento del tutto casuale e imprevedibile con conseguente backup non funzionante in modo corretto.

ATTENZIONE : se usi NIKI II CARTRIDGE per fare copie di programmi commerciali che sono coperti da COPYRIGHT sei avvisato che e' illegale distribuire questi programmi ad altri utenti per denaro o altro.

MANUALE OPERATIVO DI NIKI CARTRIDGE II (C)88

Elenco capitoli del manuale

1 - PER INIZIARE
- 1.1 - Installare la NIKI II.
- 1.2 - Pulsante del Reset.
- 1.3 - Pulsante del Freeze.
- 1.4 - Il primo menu.

2 - FARE DELLE COPIE
- 2.1 - Prepararsi per fare una copia.
- 2.2 - Fare una copia.
- 2.3 - Salvare la copia su disco.
- 2.4 - Salvare la copia su nastro.
- 2.5 - Come caricare le tue copie.
- 2.6 - Problemi vari.

3 - CAPACITA' GRAFICHE
- 3.1 - Sprite killer.
- 3.2 - Gestione degli sprites.
- 3.3 - Salvare video.
- 3.4 - Stampa video.
- 3.5 - Modifica dei testi.

4 - POKES E PARAMETRI
- 4.1 - Come inserire le POKES.
- 4.2 - Funzioni di Monitor.
- 4.3 - I parametri.
- 4.4 - Programmi in piu' parti.

5 - MENU DELLE UTILITIES
- 5.1 - Formattare un disco.
- 5.2 - Copia di un file.
- 5.3 - Copia di un disco.
- 5.4 - Trasferimento su disco.
- 5.5 - Slideshow per nastro.

6 - FAST LOAD UTILITIES
- 6.1 - Disco in modo standard.
- 6.2 - Disco con acceleratore.
- 6.3 - Tasti funzione.
- 6.4 - Comandi toolkit.
- 6.5 - Turbo nastro.

7 - MONITOR L.M.
- 7.1 - Elenco dei comandi.
- 7.2 - Descrizione dei comandi.
- 7.3 - Funzioni monitor del disco.

8 - ALCUNI TRUCCHI
- 8.1 - Alcune utili POKES.

Cartridge e manuale realizzati da O.M.Alfred

MANUALE OPERATIVO DI NIKI CARTRIDGE II (C)88

CAPITOLO 1 - PER INIZIARE.

1.1 - INSTALLARE LA NIKI II. La NIKI II CARTRIDGE deve essere inserita nella porta espansione del computer che si trova a destra sul retro guardandolo di fronte. IMPORTANTE : prima di inserire o togliere la cartridge assicurati che il computer sia spento altrimenti sia la NIKI II CARTRIDGE che il computer saranno danneggiati.
Inserisci la cartridge con i due pulsanti a destra facendo una pressione decisa ma non forzando troppo. Ora accendi il computer come al solito, e la normale schermata dell'accensione apparira'. Se il tuo computer e' un 128 o 128D all'accensione andra' in modo 64.

1.2 - PULSANTE DEL RESET. E' il pulsante a destra, premendolo si ottiene il reset del sistema con la classica schermata dell'accensione. La memoria non e' cancellata ma, per eventuali programmi in Basic, sara' come aver fatto un NEW. Occasionalmente potrebbe essere necessario spegnere ed accendere il computer per ottenere la schermata iniziale.

1.3 - PULSANTE DEL FREEZE. E' il pulsante a sinistra e premendolo vengono interrotte le normali operazioni del computer ed il controllo e' trasferito al primo menu della NIKI II CARTRIDGE dal quale e' possibile accedere al potente BACKUP, MONITOR, etc.

IMPORTANTE : Il pulsante del FREEZE non lavora se il computer e' inchiodato, per ripristinare il sistema bisogna premere il pulsante di RESET oppure spegnere ed accendere il computer.

IMPORTANTE : Non tenere premuto il pulsante del FREEZE per oltre un secondo o il tuo programma potrebbe essere copiato male. Dai solo un colpetto e basta. Non puoi copiare con successo un programma FREEZATO precedentemente.

1.4 - IL PRIMO MENU. Quando premi il pulsante del FREEZE il seguente menu ti apparira :

F1 - RESET A. Configura memoria B. Reset normale.
F3 - RUN Continua il programma che e' stato freezato.
F5 - MENU Accede al secondo menu delle utilities.
F8 - FAST-LOAD Installa il FAST LOAD con DISK-TOOL.

Premendo F5 si accede ad un secondo menu, usa i tasti cursore per scegliere la funzione desiderata che sara' messa in reverse e premi RETURN. Puoi tornare al primo menu premendo il tasto RUN/STOP.

Dopo aver scelto una funzione di RESET la cartuccia sara' INVISIBILE dai programmi che caricherete. Configurare la memoria equivale a riempire tutta la memoria di un singolo valore byte e questa soluzione fara' il programma freezato piu' corto tramite l'algoritmo di compattamento.

Cartridge e manuale realizzati da O.M.Alfred

CAPITOLO 2 - FARE DELLE COPIE.

Un BACKUP e' una completa, funzionante copia di un programma. NIKI II CARTRIDGE fa' una copia di tutta la memoria del computer con tutta la grafica e le informazioni necessarie per funzionare e la registra in forma compattata su disco o su nastro.

2.1 - PREPARARSI PER FARE UNA COPIA. Dovete avere un nastro nuovo o un disco formattato sul quale salvare il programma, premete il pulsante del FREEZE e scegliete RESET - CONFIGURA MEMORIA dal primo menu oppure un'altra funzione per eventuali modifiche di memoria ,sprites, etc.

2.2 - FARE UNA COPIA. Carica il programma che desideri copiare e fallo girare, puoi premere il pulsante del FREEZE quando vuoi, durante la schermata iniziale di un gioco per esempio. Scegli la funzione BACKUP con F5 e RETURN. Lo schermo lampeggera' per 10-20 secondi mentre la memoria viene compattata e dopo il programma e' pronto per essere salvato su disco o nastro secondo le possibilita' del MENU BACKUP.

2.3 - SALVARE LA COPIA SU DISCO. Prima di salvare la copia del programma potresti voler mettere su disco il file LOADER che serve a caricare i programmi copiati indipendentemente dalla NIKI II CARTRIDGE. Il LOADER usa blocchi particolari della directory e pertanto e' meglio salvarlo come primo programma sul disco. Comunque e' possibile salvarlo in ogni momento scegliendo l'opzione dal menu delle Utilities o del Backup.
Alcuni sistemi DOS-PARALLELI debbono essere disinseriti per salvare il LOADER. Resetta il drive per riabilitarlo.

Le copie su disco possono essere fatte in 3 modi diversi :
1. Modo TURBO - I file sono salvati con lo standard turbo di NIKI II.
2. Modo ACCELERATOR - I file vengono salvati in uno speciale formato superveloce(IMPORTANTE: leggi il capitolo 6.2 per una descrizione completa del modo ACCELERATO)
3. Modo STANDARD - Viene usato il normale kernal installato tipo SpeedDos o altri sistemi paralleli. Programmi lunghi piu' di 202 blocchi vengono salvati in 2 parti per evitare problemi di caricamento.

Scegli il modo desiderato e scrivi il nome del programma che vuoi copiare (max 15 caratteri) e premi RETURN per salvarlo. Se il drive segnala un errore spegnilo e riaccendilo e prova ancora. Di solito non e' necessario ma con alcuni programmi commerciali potrebbe esserlo. Se tutto va' bene il tuo programma e' stato copiato e tu potresti ricopiarlo in maniera diversa o far ripartire il programma o entrare in FAST LOAD.
Se un messaggio di errore appare e' ancora possibile fare la copia cambiando il disco e riprovando. In media e' possibile mettere 3 programmi su un lato di disco.

2.4 - SALVARE LE COPIE SU NASTRO. Sono possibili 2 modi :
1. TURBO - Salva le copie a circa 5-6 volte la velocita' standard. Questa maniera non da' alcun problema di caricamento e ti consigliamo di usarla per copie di sicurezza, richiede 3-4 minuti di caricamento.
2. SUPERTURBO - Salva le copie a circa 8-10 volte di velocita' standard, richiede nastri corti e di buona qualita' e registratori ben allineati. I programmi vengono caricati in circa 2 minuti.

2.5 - COME CARICARE LE TUE COPIE. Tutte le copie su nastro hanno il loro turbo loader.Premi SHIFT e RUN/STOP ed il programma sara' caricato ed iniziera' a girare senza altri comandi. Tieni il registratore lontano dal computer o TV e pulisci regolarmente la testina del registratore.
La migliore maniera di caricare i programmi dal disco e' in modo FAST/LOAD, premi il pulsante FREEZE e tieni premuto il tasto COMMODORE oppure premi F8 dal primo menu. Il pulsante del FREEZE non funziona quando si e' in modo FAST/LOAD.

CARICARE DALLA DIRECTORY CON FAST/LOAD.
1. Premi F3 o il tasto $ per visualizzare la directory (premi stop se la directory e' lunga piu' di 25 righe e scrolla lo schermo).
2. Muovi il cursore sul nome del programma che desideri caricare.
3. Premi F1 ed il programma sara' caricato e iniziera' a girare.

CARICARE SENZA LA NIKI II CARTRIDGE INSERITA.
1. Carica il "LOADER",8 e dai RUN. Naturalmente il file LOADER deve essere stato registrato precedentemente come descritto prima.
2. Muovi il cursore sul file che vuoi caricare e premi RETURN.
Programmi oltre 202 blocchi e tutti i programmi ACCELERATI devono essere caricati o con la NIKI II CARTRIDGE oppure con il LOADER. Programmi piu' corti e in due parti possono essere caricati con il kernal CBM o con le FASTLOAD normali. Solo la prima parte di un programma in due file sara' caricata ad alta velocita'.

2.6 - PROBLEMI VARI.

1. IL PROGRAMMA NON VIENE SALVATO SU DISCO. Prova a spegnere ed accendere il drive. Se il messaggio "DRIVE NOT READY" appare il disco probabilmente non e' formattato, formatta e riprova. "DISK FULL" significa che il disco e' pieno, usa un altro disco.
2. PROGRAMMA COPIATO CHE NON SI CARICA. Alcuni programmi si accorgono che la memoria e' stata configurata. Spegni e riprova a copiare con il RESET NORMALE. Alcuni programmi non si caricano con il drive acceso. Spegnilo, carica il programma e accendi il drive dopo averlo FREEZATO.
3. PROGRAMMI COPIATI BENE MA CHE NON GIRANO. Prova a spegnere il drive dopo che il programma e' stato caricato. Prova a FREEZARE il programma in un punto diverso es. al " GAME OVER ". Alcuni programmi richiedono vari tentativi in punti diversi prima di essere copiati, oppure richiedono speciali POKES o parametri. Vedi capitolo 4.

CAPITOLO 3 - CAPACITA' GRAFICHE.

3.1 - SPRITE KILLER. Per attivarlo premi il pulsante del freezer, premi F5 e scegli il menu SPRITE KILLER muovendo con i tasti cursore la scritta in reverse e premendo RETURN. Puoi disabilitare la collisione tra due sprites, tra sprite e sfondo, oppure entrambi. Il programma ripartira' e se tutto e' OK potrai vedere che con la collisione tra sprite e sprite oppure sfondo non succede nulla. Il risultato cambia da gioco a gioco infatti non tutti i giochi usano gli sprites, alcuni usano caratteri ridefiniti oppure usano un sistema di coordinate per la collisione di sprites e in questi casi non si ha nessun effetto.

3.2 - GESTIONE DEGLI SPRITES. Scegli VEDI SPRITE dal menu e potrai vedere dopo aver FREEZATO un programma gli sprites usati con i seguenti tasti :

< > Muovono su' e giu' la memoria
B Cambia il banco di memoria (ci sono 4 banchi)
M Cambia tra modo Multicolor e Standard la visione degli sprites.
S Salva su disco o nastro lo sprite.
L Carica uno sprite precedentemente salvato da nastro o disco.
C Cancella uno sprite rendendolo invisibile.

Usa queste funzioni per personalizzare i programmi cambiandone gli sprites, premi RUN/STOP per tornare al primo menu e fai ripartire il programma per vedere gli effetti delle modifiche fatte.
NOTE: La maggior parte delle locazioni di memoria usate dagli sprites non sono usate e quindi delle strane figure saranno visualizzate in modo casuale. Caricando uno sprite dal nastro devi scrivere il nome esatto oppure premere RETURN e caricare lo sprite che segue sul nastro. Premi RUN/STOP per interrompere un caricamento in corso. Come con lo SPRITE KILLER ci sono molti modi di maneggiare gli sprites nei programmi, cosi' potresti avere curiosi risultati qualche volta.

3.3 - SALVA VIDEO. NIKI II CARTRIDGE ha la capacita' di salvare su disco o nastro le videate multicolor in alta risoluzione. Per salvare una videata premi il pulsante del FREEZE quando sul video vedi quello che ti interessa, premi F5, seleziona SALVA VIDEO con i tasti cursore e premi RETURN. Segui poi le istruzioni sul video. Se la schermata non e' in multicolor alta risoluzione un messaggio di errore sara' visualizzato. Premi RUN/STOP per tornare al menu principale. Le schermate possono essere salvate su disco in uno dei due formati :
1. BLAZING PADDLES. Videate salvate in questo formato possono essere usate nello Slide Show della NIKI II oppure usando il disco utilities.
2. KOALA. Da usare con il famoso programma o altri programmi grafici che usano lo stesso formato.
Su nastro si possono salvare videate solo in modo BLAZING PADDLES e debbono essere caricate dalla versione nastro del programma grafico BLAZING PADDLES oppure usando lo slide show della NIKI II CARTRIDGE.

Cartridge e manuale realizzati da O.M.Alfred

Dopo che una videata e' stata registrata il computer si resettera'. Videate salvate su disco avranno il prefisso P.I. nel formati BLAZING PADDLES e un carattere grafico per il formato KOALA secondo le convenzioni in uso dei programmi.

3.4 - STAMPA VIDEO. Se hai una stampante CBM con capacita' grafiche o una Epson compatibile con questa opzione puoi stampare il contenuto dello schermo seguendo questa procedura :
1. Freeza il programma quando vedi quello che ti interessa stampare.
2. Premi F7 per vedere lo schermo che sara' stampato. Tenendo premuto F7 e premendo F3 e F5 puoi cambiare i colori di fondo e del bordo.
3. Assicurati che la stampante e' inizializzata (spegnila e accendila e posiziona la carta).
4. Scegli STAMPA VIDEO e scrivi il tipo di stampante (vedere i tipi).
5. Premi RETURN per iniziare la stampa. Quando la stampa e' completa oppure se premi RUN/STOP ritornerai nel primo menu. La maggior parte dei programmi riparte dopo aver stampato la videata. La copia video puo' essere usata in ogni modo grafico, ma il meglio si vede nel modo multicolor bitmap, con toni di grigio per simulare i colori. Gli sprites non saranno stampati e in alcuni casi solo parte dello schermo verra' stampata. I tipi di stampante sono :

0 - per CBM 801, 803 o equivalenti.
1 - per Epson compatibili.
128 - come per 0 ma effettua la stampa in negativo.
129 - come per 1 ma effettua la stampa in negativo.
33 - come per 0 ma aggiunge un extra linefeed.
161 - come per 129 ma aggiunge un extra linefeed.
Se vedi una sottile linea tra le righe stampate aggiungi 64 al valore di ogni tipo di stampante. Esempio 129 diventa 129 + 64 = 193. Questo puo' aiutare su alcune stampanti. Chi possiede la STAR NL10 con interfaccia CBM seriale puo' usare il numero per la Epson per avere una stampa di alta densita'.

3.5 - MODIFICA DEI TESTI. Con questa opzione e' possibile cercare attraverso tutta la memoria del computer nomi o altri testi e cambiarli con altri di tua scelta. Prima di iniziare trascrivi quanto vuoi cambiare, scegli poi CAMBIA TESTO dal menu del FREEZE. La sintassi per fare modifiche e' la seguente : nuovo testo=vecchio testo, ad esempio per cambiare le parole "one two" in "uno due" scrivi quanto segue :

uno due=one two

e premi RETURN. NIKI II CARTRIDGE cerchera' attraverso tutta la memoria il testo "one two" e lo cambiera' in "uno due" ogni volta che lo trovera' visualizzando alla fine quante volte ha effettuato il cambio.
Il nuovo testo deve essere lungo come il vecchio e deve essere scritto come appare sullo schermo. Alcune volte le modifiche non appaiono subito sullo schermo. I testi possono essere solo CBM ASCII e codici video.

Cartridge e manuale realizzati da O.M.Alfred

CAPITOLO 4 - POKES E PARAMETRI.

4.1 - COME INSERIRE LE POKES. Spesso le riviste di computers pubblicano delle " POKES " che possono essere inserite nei programmi o giochi per aggiungere nuove possibilita' come infinite vite nei giochi. Per inserire questi valori e' spesso necessario che il computer sia resettato. Con il pulsante del RESET NIKI II CARTRIDGE resettera' il programma come richiesto, permettendo cosi' l'inserimento delle POKES richieste. In aggiunta NIKI II CARTRIDGE ti permette di bloccare il programma con il pulsante del FREEZE, inserire le POKES che vuoi e far ripartire il programma. Per farlo scegli POKES tra i menu, scrivi i valori che vuoi, uno alla volta,premi RUN/STOP per uscire dalla procedura. Se hai fatto qualche pasticcio un messaggio di errore sara' visualizzato .Purtroppo non possiamo darvi indicazioni sulle POKES per specifici giochi.

4.2 - FUNZIONI DI MONITOR. Talvolta le POKES devono essere inserite in linguaggio macchina. Scegli il menu MONITOR e premi M per visualizzare una linea di memoria.

A XXXX - Mostra l'indirizzo della prossima istruzione che sara' eseguita quando il programma ripartira' (con F3 dal primo menu). Questo indirizzo puo' essere cambiato, ad esempio A FCE2 causera' un RESET quando farai ripartire il programma.
M XXXX - Visualizza 8 bytes di memoria in esadecimale. Usa i tasti cursore per muovere su' e giu' la memoria. I valori possono essere cambiati riscrivendo sopra nuovi valori in esadecimale e RETURN.
F - Riempie la memoria, ad esempio F 4000 5000 AA riempie la memoria dalla locazione $4000 alla $5000 con il valore $AA.
Alcune importanti locazioni di memoria che possono essere modificate :

$0068	Locazione $01	$0069	Locazione $00
$006C	Stack Pointer	$0082	Registro X
$0083	Registro Y	$002d	NMI Inter. Non Mascherabile

L'accumulatore e il registro di stato sono nello Stack, seguiti dall'indirizzo di ripartenza. Premi RUN/STOP per uscire dal Monitor.

4.3 - I PARAMETRI. NIKI II CARTRIDGE ha inserito un sistema che le permette di leggere speciali parametri nei programmi FREEZATI. Il disco di UTILITIES contiene una grande collezione di parametri che permettono a molti giochi con piu' files di essere trasferiti su disco in modo Fast Load. Il parametro inserito in NIKI II CARTRIDGE e' per il trasferimento su disco di programmi su nastro che usano il sistema NOVALOAD.

4.4 - PROGRAMMI IN PIU' PARTI. Ci sono programmi che caricano altri parti man mano che il programma gira. Alcuni di questi programmi possono essere copiati FREEZANDO e salvando la parte principale e poi copiando le altre parti con un copia files normale.

Cartridge e manuale realizzati da O.M.Alfred

Comunque i piu' nuovi programmi proteggono anche le altre parti di programma quindi si consiglia un buon NIBBLER per copiare tutto il disco invece di usare una cartuccia backup.
I programmi in piu' parti su nastro si dividono in due categorie :
1 - NOVALOADERS, es. Winter Games, Summer Games II, Infiltrator ed altri. NIKI II CARTRIDGE puo' trasferire la maggior parte di essi su disco. I programmi NOVALOADERS sono identificabili dalla scritta video.
2 - LOADERS INDIVIDUALI. Questi richiedono specifici parametri e ruotines di copia files che sono contenuti nel disco UTILITIES.
Vedi il capitolo 5.4 per come trasferire su disco i Novaload piu' parti.

CAPITOLO 5 - MENU DELLE UTILITIES.

Si accede al menu delle utilities dopo aver FREEZATO un programma. Ulcune possono essere richiamate direttamente dal FAST LOAD (vedi capitolo 6). Non puoi tornare al primo menu dal menu delle utilities.

5.1 - FORMATTARE UN DISCO. Un disco nuovo deve essere formattato prima di essere usato. Se scegli questa opzione ti viene chiesto il nome del disco (max 16 caratteri) e il numero di ID che puo' essere una combinazione qualsiasi di lettere e numeri esempio C3,00,MI. Premendo RETURN il disco sara' formattato ad alta velocita'. Qualche volta il formattamento non riesce la prima volta . Se la directory non mostra 664 BLOCKS FREE prova ancora fino a quando tutto e' OK. ATTENZIONE !! ogni programma sul disco sara' cancellato per sempre.

5.2 - COPIA DI UN FILE. Il copia file puo' copiare programmi,sequenziali,user e accelerati lunghi fino a 247 blocchi (255 nel caso di accelerati). I programmi possono essere convertiti da PRG a ACCELERATI o viceversa. L'utility puo' essere usata con uno o due drive. La funzione MULTI-COPIE permette di fare diverse copie di una passata. Quando hai scelto come fare le copie premi spazio e ogni file nella directory sara' visualizzato a turno. Premi S per copiare altrimenti N e sara' ignorato. I files che non possono essere copiati es. i relative saranno saltati. Alla fine della directory i files scelti saranno caricati. Se tanti files sono stati scelti diverse passate saranno necessarie per copiarli tutti.

5.3 - COPIA DI UN DISCO. Questo e' un programma di copia molto veloce, richiede 3 passate e la copia e' fatta in circa 2 minuti. Se hai scelto di verificare la copia i dati saranno scritti 2 volte per verificare l'esattezza, la verifica richiede piu' tempo ma effettua una copia priva di errori oppure uno stato di errore e' segnalato.
IMPORTANTE : I programmi accelerati usano uno speciale sistema di codifica dati che non possono essere copiati da questo programma. Usa il copia file oppure un NIBBLE e copia tutto il disco.

5.4 - TRASFERIMENTO SU DISCO. Segui questa procedura per trasferire su disco i programmi in piu' parti che usano il NOVALOADER :

1. Carica il primo programma fino alla schermata del titolo. Non riavvolgere il nastro.
2. Freeza il programma e scegli il menu PARAMETRI.
3. Scrivi " NOVA " quando ti viene chiesto il codice parametro.
4. Premi RUN/STOP per tornare al primo menu e salvare il programma su disco come descritto nel capitolo 2.3.
5. Dopo aver salvato il programma scegli dal MENU delle UTILITIES l'opzione NOVA TRANSFER.
6. I programmi che seguono possono essere trasferiti su disco. Se il trasferimento non avviene allora i programmi non sono stati registrati con il sistema NOVA.

NOTIZIE .

I programmi in piu' parti sono spesso registrati piu' volte sul nastro, questi files devono essere trasferiti solo una volta su disco ed il drive ignorera' i files esistenti. Alcuni programmi in piu' parti sono molto lunghi da registrare e pertanto assicurati di avere almeno un disco formattato di scorta. Il trasferimento del programma principale dovrebbe essere fatto da una copia originale altrimenti le routines potrebbero non lavorare correttamente.
Le altre parti di programma sono salvate su disco in modo normale,ma possono essere convertite in files accelerati dal programma COPIA FILE, tranne il primo programma non tutti gli altri files, per ragioni di memoria occupata, possono essere trasformati nel modo accelerato.

CARICAMENTO PROGRAMMI IN PIU' FILE.

Installa il FAST LOAD se vuoi caricare a velocita' turbo i vari programmi. Quando i programmi non sono sul disco e l'errore FILE NOT FOUND sara' visualizzato la luce del drive lampeggera', inserisci allora il disco con il resto dei programmi e premi spazio ed il drive cerchera' il programma sul disco appena inserito. Talvolta e' necessario premere PLAY sul registratore per permettere al programma di caricare i programmi seguenti. Programmi in piu' parti possono essere caricati indipendentemente da NIKI II CARTRIDGE a velocita' normale.
NOTE : Il transfer NOVA ti permette di copiare in modo normale (molto lentamente) i programmi in piu' files su disco. Usa questa opzione per KENNEDY APPROACH.

5.5 - SLIDE SHOW PER NASTRO. Gli utenti del nastro hanno il vantaggio di usare il programma SLIDE SHOW per visualizzare le schermate salvate su nastro da NIKI II CARTRIDGE. Inserire il nastro delle videate, premere spazio o fire per caricare le schermate in successione o RUN/STOP e RESTORE per finire. Lo SLIDE SHOW per disco, essendo piu' lungo e complesso come programma non e' stato inserito nella cartridge ma viene fornito su disco a parte.

CAPITOLO 6 - FAST LOAD UTILITIES.

FAST LOAD e' la parte del turbo e delle utilities di NIKI II CARTRIDGE, inoltre in ambiente BASIC sono disponibili numerosi comandi extra. Per installare il FAST LOAD premi F8 dal primo menu oppure tiene premuto il tasto Commodore e premi il pulsante del FREEZE.

6.1 -TURBODISCO. Con la FAST LOAD tutte le operazioni di lettura e di scrittura sono piu' veloci di circa 6 - 7 volte. Il turbo disco e' indipendente dalla memoria del computer cosi' non dovresti mai avere problemi con i tuoi programmi. Lo standard turbo salva in formato GCR normale rendendo cosi' i programmi completamente compatibili con altri Fast Loader. La massima velocita' si ottiene solo se il programma e' stato salvato in modo NIKI II - FAST LOAD. Il programma COPIA FILE automaticamente converte programmi salvati senza NIKI o da altri Fast Loader nel formato NIKI II CARTRIDGE. La maggior parte dei programmi commerciali hanno incorporato il loro Fast Loader che bipassera' quello di NIKI II.

6.2 - DISCO CON ACCELERATORE. Il modo disco accelerato e' il piu' veloce sistema seriale di lettura dati da disco del mondo !!. Carica i programmi copiati da NIKI II CARTRIDGE in 6 - 7 secondi di media facendo concorrenza ai migliori sistemi paralleli. Per disporre di questa grande velocita' devi seguire queste poche indicazioni:

1. Come altri Super Velocizzatori anche ACCELERATORE salva i dati su disco in forma speciale che il DOS normale non riconosce, questo vuol dire che i programmi ACCELERATI possono essere caricati solamente da NIKI II in FAST LOAD oppure dal programma LOADER se presente sul disco.
2. I programmi sono leggermente piu' lunghi degli altri.
3. Un disco con programmi ACCELERATI non puo' essere validato es. @V8.
4. I programmi vengono salvati su tracce vicine in modo continuo cosi' qualche volta un messaggio di " DISK FULL " puo' essere visualizzato anche se il disco ha ancora blocchi liberi. Per evitare questo si suggerisce di non mischiare i programmi ACCELERATI con quelli normali sullo stesso disco.
5. Il normale comando SCRATCH non funziona con i file ACCELERATI ma e' possibile usare uno speciale comando per cancellare questi programmi.
6. Il FAST LOAD di NIKI II CARTRIDGE usa la stessa struttura di comando per salvare e caricare i programmi normali e accelerati. I comandi sono identici per entrambi ma, quando registri oppure cancelli i programmi devi specificare il tipo di programma. Si ottiene questa differenza aggiungendo lo speciale suffisso " W " al nome del programma :

```
SAVE"NOME DEL PROGRAMMA,W",8   Salva un file in BASIC in modo ACCELERATO.
@S:NOME DEL PROGRAMMA,W        Cancella un file ACCELERATO.
```

NOTA: L'area di memoria da $F900 a $FFFF e' usata dalla routine di SAVE in modo ACCELERATO e non viene riscritta durante il caricamento di file di tipo accelerato.

Cartridge e manuale realizzati da O.M.Alfred

6.3 - TASTI FUNZIONE. Per fare la tua programmazione piu' facile sono inseriti diversi comandi disponibili in modo FAST LOAD che usano un tasto funzione oppure un solo tasto per definire una istruzione :

1. TASTI FUNZIONE. Sono cosi' definiti :
F1 - equivale a LOAD"0:*",8,1 + RUN. Carica e lancia il primo programma.
F2 - equivale a LOAD"0:*",8,1 .Premi F2 e RETURN e carichi il primo programma presente sul disco.
F3 - visualizza il contenuto del disco senza distruggere la memoria.
F4 - cambia il colore del fondo.
F5 - lista un eventuale programma BASIC in memoria.
F6 - cambia il colore del bordo.
F7 - esegue un RUN di un programma BASIC in memoria.
F8 - entrata nel MONITOR L.M.

2.1 COMANDI DI LOAD/SAVE AD UN SOLO TASTO.
/ NOME PROGRAMMA - equivale a LOAD"NOME PROGRAMMA",8,1
↑ NOME PROGRAMMA - equivale a LOAD"NOME PROGRAMMA",8 e RUN
& NOME PROGRAMMA - equivale a VERIFY"NOME PROGRAMMA",8,1
£ NOME PROGRAMMA - equivale a SAVE"NOME PROGRAMM",8
£ NOME PROGRAMMA,W - come sopra ma salva in modo ACCELERATO.
Se carichi programmi con questi comandi vengono settati solo i puntatori finali del Basic, se il programma parte dall'inizio dell'area Basic; inoltre il nome del programma non riscrive l'area delle stringhe usata dal Basic. Programmi molto lunghi possono essere salvati con il comando " £ " senza ottenere l'errore OUT OF MEMORY ERROR.
Carica i programmi direttamente dalla directory in questo modo :
visualizza la directory, muovi il cursore sulla linea del programma da caricare e premi F1 se vuoi un LOAD + RUN oppure premi F2 per solo LOAD.

3. USO DEI COMANDI DOS.

@ o @8 o @9 - legge il canale di errore .
@I - inizializza il drive.
@V - esegue un Validate (non usarlo con i dischi ACCELERATI)
@R:NUOVO NOME=VECCHIO NOME - cambia il nome del programma.
@N:NOME - cancella la directory di un disco contenente dati.
@N:NOME,ID - formatta un disco.
@$ o $ - visualizza la directory.
@S:NOME PROGRAMMA - cancella un programma normale.
@S:NOME PROGRAMMA,W - cancella un programma accelerato.
@H:NOME,ID - questo e' un nuovo comando non disponibile nel normale DOS. Cambia il nome del disco e di ID senza cancellare la directory. Se usi 2 drive puoi accedere al secondo drive con @9 . Se il nome del programma contiene degli spazi devi scriverlo entro le quote es. @S" NOME".
Quando usi il comando FORMATTA e SCRATCH (cancella file) ti verra' chiesto se sei sicuro. Premi " S " per continuare oppure un tasto qualsiasi per interrompere la procedura.

6.4 - COMANDI DI TOOLKIT. Diversi comandi extra Basic sono disponibili, essi operano in modo diretto. I comandi possono essere abbreviati usando i primi 3 caratteri es. MON sara' interpretato come MONITOR.

OLD - recupera un programma dopo un NEW oppure dopo aver premuto il pulsante del RESET.

DELETE - questo programma cancella una o piu' linee di programma. La sintassi e' uguale a LIST tranne che per la prima linea che deve essere specificata per poter essere cancellata.
esempi - DEL 1000-2000 cancella dalla riga 1000 alla 2000 compresa.
DEL 1000- cancella dalla riga 1000 alla fine programma.

LINESAVE - salva su disco una parte di programma Basic.
esempio - LIN"NOME",8,1000-2000 salvera' le linee di programma dalla linea 1000 alla 2000 inclusa. Linee salvate cosi' possono essere caricate come programmi separati oppure con la funzione MERGE essere mischiate ad altri programmi.

MERGE - questo comando carica un programma dal disco e lo mescola con il programma in memoria. Se due linee hanno lo stesso numero la nuova linea sostituira' la vecchia. Un programma puo' essere combinato con nuovi numeri di linee.
esempi : MERGE"NOME",8 carica nella memoria del computer un programma dal disco e lo mescola con quello in memoria.
MERGE"NOME",8,1000,10 rinumera le linee prima che siano mescolate, partendo dalla linea 1000 e incrementando di 10 ogni linea di programma. I comandi GOTO e GOSUB non sono rinumerati. Mescolare programmi molto lunghi richiede molto tempo cosi' sii paziente.

APPEND - differisce da MERGE per il fatto che il nuovo programma e' messo in coda al programma in memoria. Funziona anche a velocita' TURBO es. APP"NOME",8 carica il programma. Per essere piu' utile il programma da appendere in coda dovrebbe avere i numeri delle righe del listato piu' grandi di quello residente in memoria.

AUTO - numera automaticamente le righe del programma.
Es. AUTO 1000,10 parte a numerare dalla linea 1000 incrementando di 10 ogni nuova riga. Per finire battere RETURN dopo un numero con la riga vuota, per ripartire dal numero interrotto scrivi AUTO ed il listato sara' riproposto con l'ultimo numero visualizzato.

BOOT - carica un file in linguaggio macchina ed esegue un salto all'indirizzo della prima locazione di memoria caricata. Es. se tu hai un routine in L.M. che devi caricare con LOAD"NOME",8,1 seguito dalla SYS numero dell'indirizzo, BOOT fara' la stessa cosa purche' l'indirizzo della prima locazione di memoria corrisponda al numero della SYS del caso. La sintassi e' la seguente BOOT"NOME",(numero di device).

Cartridge e manuale realizzati da O.M.Alfred

PLIST - lista un programma in Basic direttamente dal disco alla stampante (device 4) senza disturbare il programma in memoria. La sintassi e' PLIST"NOME",8. PLIST"$" stampa la directory e SLIST"NOME",8 visualizza su schermo il programma. Vale solo per programmi in Basic.

OFF e ON - si usa per attivare e disattivare il FAST LOAD. Utile per coloro che hanno lo Speed Dos o sistemi paralleli simili.

COPY o @C - copia dei files (vedere capitolo 5.2)
BACKUP o @B - copia di un disco (vedere capitolo 5.3)

6.5 - TURBO NASTRO. In modo FAST LOAD e' disponibile una routine di turbo nastro. Questa routine e' completamente diversa dal turbo nastro usato nel BACKUP dei programmi in quanto le copie sono completamente indipendenti dalla NIKI II CARTRIDGE. Un punto importante e' che ogni programma registrato con un turbo speciale deve essere caricato solo dallo stesso sistema turbo. Normali programmi o altri turbo nastri NON possono essere caricati dal turbo nastro di NIKI II CARTRIDGE.
Quando entri in modo FAST LOAD il turbo nastro e' disattivato, per attivarlo premi :

@1 (premi RETURN) e vedrai il messagio TURBO TAPE ON
per disattivarlo premi :
@1 e RETURN e vedrai il messaggio TURBO TAPE OFF.

Seguendo queste istruzioni puoi trasformare i tuoi programmi nastro in modo lento in programmi turbizzati :
1. disattiva il turbo nastro con @1 (RETURN)
2. carica il programma lento nella solita maniera.
3. attiva il turbo nastro con @1 (RETURN)
4. cambia il nastro e registra il programma con SAVE"NOME".

Il turbo nastro lavora esattamente come la standard, lenta routine, tranne che la velocita' e' aumentata di circa 5 - 6 volte; una velocita' che non crea mai problemi di caricamento prendendo questi accorgimenti :
a) tieni pulita la testina del registratore.
b) tieni il registratore lontano da fonti di interferenze elettromagnetiche come il computer e la televisione.
c) lascia qualche giro di nastro tra i vari programmi e prendi nota del numero di giri in maniera da trovare facilmente l'inizio di un file.
Il turbo nastro lavora anche con i file sequenziali.
Un altro modo di attivare il turbo nastro e quello di usare il numero di device. Normalmente la device 1 e' per il registratore. La device 7 attiva il turbo e la device 6 lo disattiva, ad esempio :
LOAD"NOME PROGRAMMA",7 accende il turbo nastro e carica il programma.
LOAD"NOME PROGRAMMA",6 spegne il turbo e carica il programma.

I programmi commerciali dovrebbero essere caricati con la NIKI II CARTRIDGE disattivata . Vedi capitolo 2.

Cartridge e manuale realizzati da O.M.Alfred

CAPITOLO 7 - MONITOR LINGUAGGIO MACCHINA.

NIKI II CARTRIDGE incorpora un potente, esteso MONITOR L.M.. Per accedere al monitor dal FAST LOAD scrivi MON oppure premi F8.

7.1 ELENCO DEI COMANDI.

X	- fine monitor e ritorno al Basic o al primo menu.
A	- assembla
D	- disassembla
M	- visualizza memoria in esadecimale.
I	- interpreta la memoria come codici ASCII.
I*	- interpreta la memoria come codici video CBM.
*	- cambia tra modo ROM e RAM.
R	- visualizza i registri al momento del FREEZE.
F	- riempe la memoria di un determinato valore.
C	- confronta la memoria.
T	- trasferisce parti di memoria.
G	- salta all'indirizzo indicato ed esegue l'istruzione.
N	- conversione numeri.
P	- (prefisso) uscita dati su stampante CBM.
B	- esegue un comando Basic.
L	- lettura di un programma.
S	- scrittura di un programma.
V	- verifica di un programma.
@	- legge il canale di errore o manda comandi al disco.
$	- visualizza la directory.
@*8	- accede alla memoria del disco (device 8)
@*9	- accede alla memoria del disco (device 9)
@*	- ritorna all'accesso della memoria del computer.
@ME	- esegue istruzione contenuta nella memoria del disco.
@BR	- legge un settore del disco e lo mette nel computer.
@BW	- scrive un settore su disco leggendolo dal computer.

7.2 - DESCRIZIONE DEI COMANDI.

1. ESAMINARE LA MEMORIA. La memoria puo' essere esaminata in esadecimale o Ascii, disassemblata o interpretata come codice Ascii o Video.

.D C000 D000	disassembla dalla $C000 alla $D000
.M C000 D000	visualizza memoria da $C000 a $D000
.I C000 D000	interpreta memoria da $C000 a $D000
.D C000	disassembla una istruzione alla $C000
.M C000-	visualizza dalla $C000 in avanti
.D	disassembla dalla locazione corrente in poi
.I*	interpreta i codici VIDEO dall'indirizzo corrente

La visualizzazione dei dati puo' essere controllata in due modi :

a) I tasti funzione F5 e F7 fanno scrollare su' e giu' i dati, ottimi per una ricerca veloce attraverso la memoria. Tutti gli altri tasti fermano e fanno ripartire la visualizzazione. F5 e F7 fanno cambiare la direzione dei dati su video e RUN/STOP ferma la visualizzazione con ritorno al promt di input " . "
b) I tasti CURSORE SU' e CURSORE GIU' visualizzano una riga di memoria per volta. La memoria puo' essere cambiata scrivendo sopra un byte il nuovo valore oppure la nuova istruzione se si disassembla una parte di memoria ; un eventuale errore e' segnalato con un punto di domanda.

BANCHI ROM/RAM. Quando il Monitor e' attivato e' in modo RAM. tutte le ROMS del computer saranno disabilitate e sara' possibile accedere alla RAM sotto il KERNAL. Per cambiare tra modo RAM o ROM usa questo carattere " * ". La sintassi e' .* (return).

2. ASSEMBLA. Es. .A C000 LDA #$01
Assembla una istruzione in modo standard 6502 alla locazione $C000.

3. VISUALIZZA I REGISTRI. .R
Il program counter, i registri A,X,Y e lo stack pointer sono visualizzati in Hex. Il registro di stato e' visualizzato in binario. I registri sono modificabili cambiando il byte rilevante o il flag.

4. RIEMPIE LA MEMORIA. Es. .F C000 D000 AA
Riempie la memoria dalla locazione $C000 alla $D000 con il byte AA.

5. RICERCA STRINGA. Es. .H C000 D000 01 02 03
.H C000 D000 "stringa da cercare"
Cerca nella memoria da $C000 a $D000 la sequenza di dati o stringa.

6. CONFRONTA. Es. .C C000 D000 E000
Confronta la memoria dalla locazione $C000 fino alla $D000 con la memoria che parte dalla $E000. Locazione diverse saranno visualizzate.

7. TRASFERISCE MEMORIA. Es. .T C000 D000 E000
Trasferisce la memoria che parte dalla $C000 e finisce alla $C000 nella memoria che parte alla $E000.

8. ESEGUE UNA ISTRUZIONE. ES. .G C000
Esegue un salto alla locazione $C000 ed esegue l'istruzione in linguaggio macchina che si trova in quella locazione. Il programma deve finire con l'istruzione BRK oppure RTS.

9. CONVERSIONE NUMERI. Es. .N $C000
.N 49512
.N %10101010
Converte numeri nei 3 formati esadecimale,decimale,binario. Se il numero e' un solo byte anche il carattere ASCII del numero sara' visualizzato.

Cartridge e manuale realizzati da O.M.Alfred

10. USCITA DATI SU STAMPANTE. Es. .PM C000 D000
.PD C000 D000
.PH C000 D000 "stringa"

Il carattere " P " e' usato come prefisso ad altri comandi, in ogni caso la memoria visualizzata sara' diretta alla stampante con device 4, tieni premuto STOP per fermare la stampa.

11. ESEGUE UN COMANDO BASIC. Es. .BPRINT8*256
.BPRINT"testo"
.PBLIST

12. LETTURA E SCRITTURA. Es. .L"nome programma"
.L"nome programma",8,C000
.L"",1,C000
.S"nome programma",8,C000,D000
.S"nome programma",8,C000,D000,E000
.V"nome programma"

Lettura, scrittura e verifica. Se un indirizzo e' specificato il programma sara' caricato a quella locazione altrimenti all'indirizzo con il quale e' stato registrato. La scrittura richiede un indirizzo di partenza e uno finale piu' un byte. Se un ulteriore indirizzo e' aggiunto all'indirizzo di scrittura,questo indirizzo sara' usato come indirizzo di lettura.

7.3 FUNZIONI MONITOR DEL DISCO. Gli utenti del disco possono usare il monitor per accedere alla memoria del disco con il comando - @* -
Sintassi : @* (device di lettura) (device di scrittura)
Device 0 : indica che la RAM del computer e' considerata device 0.
Se non viene specificata la device di scrittura, sara' settata uguale alla device di lettura. Se nessun parametro e' specificato il monitor legge e scrive nella ram del computer.

Es. @*8 Legge e scrive alla device 8.
@*89 Legge dalla device 8 e scrive alla device 9.
@*80 Legge dalla device 8,scrive nella memoria del computer.
@*08 Legge dal computer e scrive nella device 8.
@* Ripristina i valori originali di device.

Tutti i comandi di accesso alla memoria possono essere usati con la memoria del drive. La memoria puo' essere trasferita tra devices settando i parametri richiesti prima di usare il comando " T ".

ALTRI COMANDI DISCO :
@ME (indirizzo) - esegue un programma nella memoria del disco.
@BR (traccia) (settore) (pagina di memoria).
@BW (traccia) (settore) (pagina di memoria).
Se nessuna pagina viene specificata verra' usata la pagina $CF. Se inserisci parametri sbagliati puoi perdere dei dati sul disco.

CAPITOLO 8 - ALCUNI TRUCCHI.

8.1 ALCUNE UTILI POKES. NIKI II CARTRIDGE e' la piu' potente cartuccia per BACKUP in commercio. Comunque, alcuni programmi incorporano speciali protezioni ANTI CARTRIDGE e debbono essere leggermente modificate per permettere a NIKI II CARTRIDGE di copiarli con successo. Da notare che ogni poke deve essere inserita separatamente. POKES di un programma non possono essere usate con successo su altri programmi.
WIZBALL. Ci sono due versioni di questo programma. Prova quale delle due serie di pokes si adatta alla tua versione.

a) POKE 31866,41:POKE 37511,96:POKE 35588,96

b) POKE 45,127:POKE 31871,41:POKE 35602,96:POKE 37516,96

EAGLES.	POKE 60392,96
ZONE RANGER.	POKE 46,9:POKE 47,0
SCOOBY DOO.	POKE 12477,76:POKE 12478,234:POKE 12479,58
BALLBLAZER.	POKE 224,13:POKE 225,0
YIE AR KUNG FU II.	POKE224,203:POKE 225,227: POKE 231,53
URIDIUM PLUS.	POKE 1288,234:POKE1289,234
GREEN BERET.	POKE 256,96

Se trovi un programma che non si copia, potrebbe essere utile provare le seguenti POKES, che disabilitano il NMI (timer interrupts) la piu' comune forma di protezione contro le cartridges backup.

POKE 45,127:POKE 46,0:POKE47,0

Non c'e' garanzia che funzionino ma, tentar non nuoce!.

Ricorda - se vedi che il programma non si carica con la NIKI II CARTRIDGE inserita, spegni il computer e riaccendilo, premi il pulsante del FREEZE e scegli il RESET NORMALE invece di configurare memoria.
Poi carica il programma nella solita maniera.

Con la speranza di essere stato chiaro nella descrizione dei comandi e delle varie procedure O.M.Alfred augura a tutti un buon utilizzo della NIKI II CARTRIDGE ed un arrivederci a presto con altre novita'.

Cartridge e manuale realizzati da O.M.Alfred